ファミコン野球

マルヒ

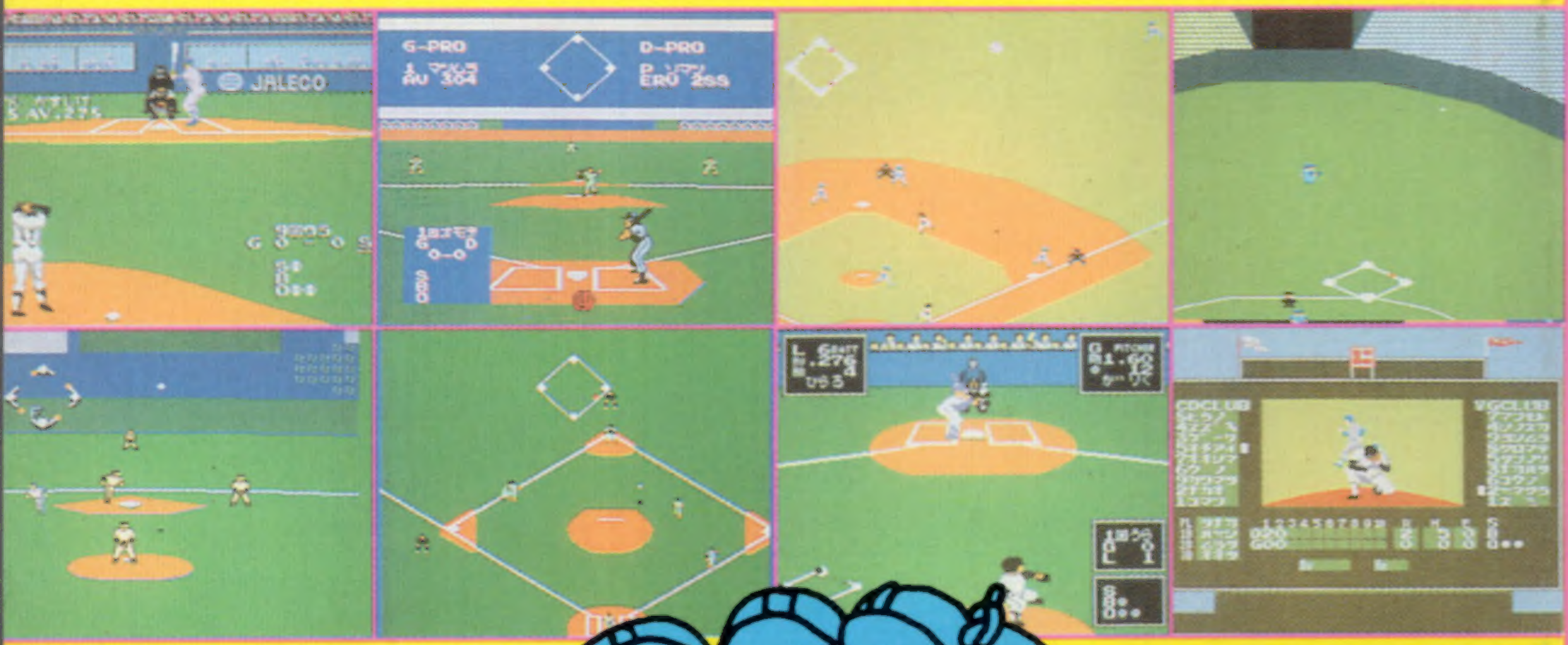
秘テクニックブック

元祖ファミスタから
この夏の4大新作まで
ファミコン野球ゲーム
必勝テクの集大成

究極ハリキリスタジアム
燃えろ!! プロ野球'88決定版
&初代燃えろ!! プロ野球
スーパーリアルベースボール
プロ野球ファミリースタジアム&'87
エキサイティングベースボール
ベストプレープロ野球

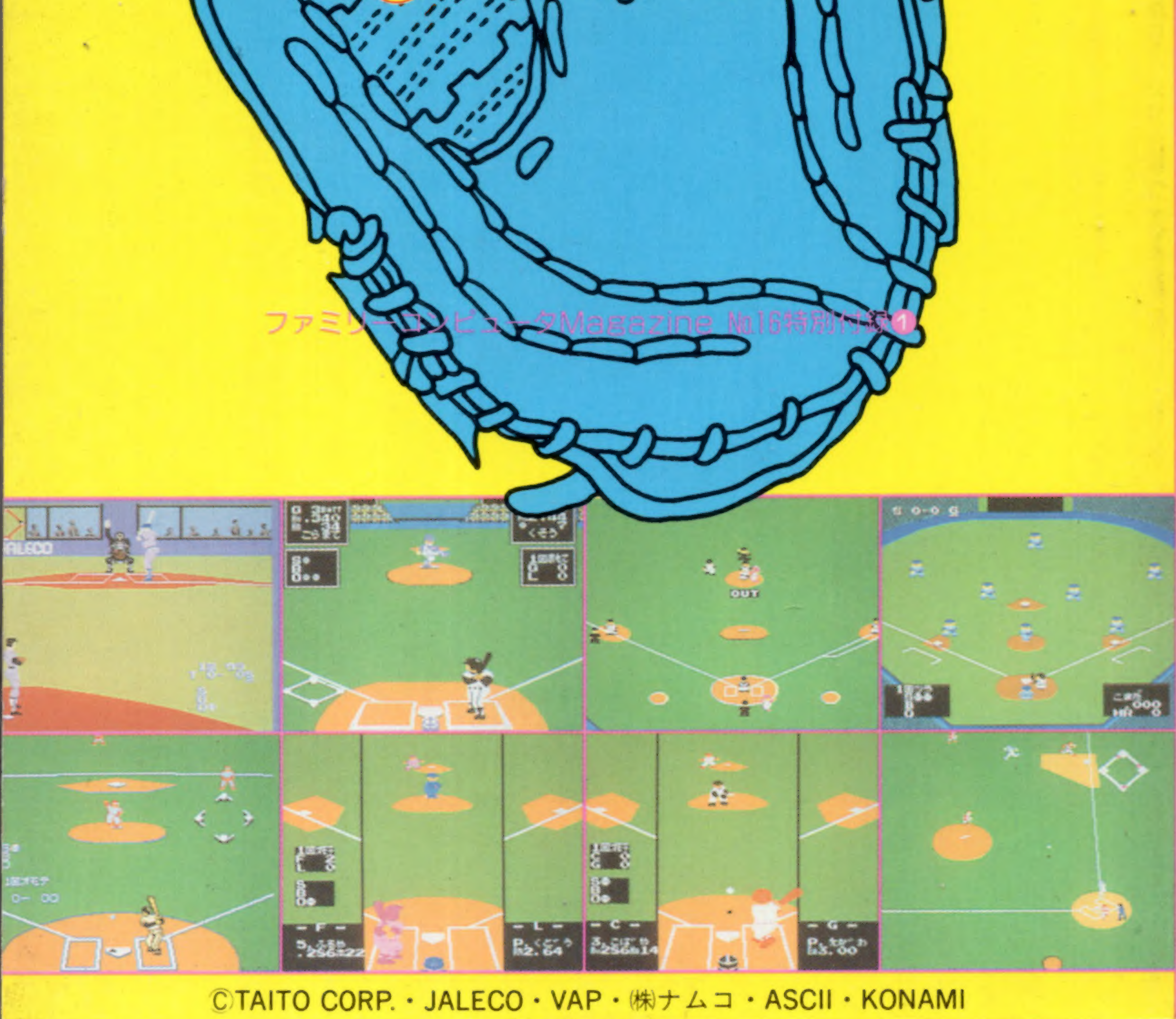
ファミリーコンピュータ Magazine
No.16特別付録❶

昭和63年9月2日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第16号（通巻63号）



ファミコン野球 秘テクニックブック

ファミリーコンピュータMagazine No.16特別付録1



ファミリーコンピュータMagazine No.16特別付録1

©TAITO CORP.・JALECO・VAP・㈱ナムコ・ASCII・KONAMI

ファミコン野球

マルヒ

秘

元祖ファミスタから

この夏の４大新作まで

ファミコン野球ゲーム

必勝テクの集大成

テクニックブック

究極ハリキリスタジアム
燃えろ!!プロ野球'88決定版
&初代燃えろ!!プロ野球
スーパーリアルベースボール
プロ野球ファミリースタジアム&'87
エキサイティングベースボール
ベストプレープロ野球

ファミリーコンピュータ Magazine

No.16特別付録①

ファミコン野球 秘テクニックブック

このファミコン野球秘テクニックブックで野球ゲームの王者になるのだ!

野球ゲームはオモシロイ!プレイがヘタでもそれなりにオモシロイけど、プレイに上達すれば、もっともっとオモシロクなる。キミもこの本で、誰にも負けないテクニックを磨きあげてくれ!!

●目次

ハウ ツウ プレイ ファミコン野球ゲーム……3

究極ハリキリスタジアム

基本テクニック……6
投・攻・守秘テクニック……8
各チーム、エース・ストッパー　これが決め球だ!……20
選手パワーアップパスワード集……24

燃えろ!! プロ野球'88決定版

基本テクニック……26
投・攻・守秘テクニック……29
各チーム、エース・ストッパー　これが決め球だ!……36
初代燃えろ!! プロ野球驚技・負技……40

スーパーリアルベースボール

基本テクニック……42
投・攻・守秘テクニック……45
これがベストオーダーだ!!……50

プロ野球ファミリースタジアム'87

基本テクニック……52
投・攻・守秘テクニック……53
エキサイティングベースボール驚技・負技……62
ベストプレープロ野球 名監督への道……64
ファミコン野球ゲームワンポイントアドバイス……66

マルヒ

ファミコン野球 秘テクニックブック

ハウツウプレイ

●ファミコン野球ゲーム●

この本は、野球ゲームを楽しくプレイするためのテクニックを解説したものだ。最初に、野球ゲームをよりよく楽しむための心得から……なんてえとオオゲサだが、ここから読んでもらえるとうれしいな！

このベストプレーは、テクと口にするのもおこがましいゲームなんだケド

1 まずは基本操作を完ペキにマスター

ファミスタと似ているハリスタだが、基本が同じようで違う。基本は大切！

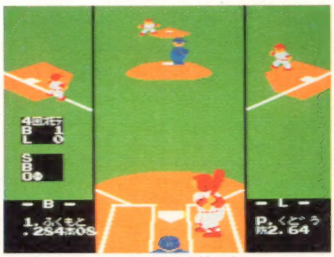
操作の正しい方法、つまり基本的なテクニックのマスターは、野球に限らずあらゆるアクションゲームで最優先されるべきものだ。それを知らずにプレイしてもワケが分からない。そこで、これから（あるいはこれからも）みんなに楽しんでもらいたい４つのゲームのページはこの説明から始めている。

2 次に応用テクを身につけるのだ

基本を十分に学んだら、つぎは応用だ。投・攻・守㊙テクニックのページは、操作の基本を把握して、さらに深く野球ゲームを楽しみたい人が知っていると便利なテクニックの数々を説明しているぞ。コンピュータ相手だと断然有利に戦える技、友人相手に戦いを有利に運べる技などだ。このページを読めば、キミの野球ゲーム人生の展望がグッと明るくなるはず。

●この究極ハリキリスタジアム、画面を見るとコリャあファミスタ！と思うかもしれないが、ファミスタと同じ技が通用するとは限らない。個性を知れ

●この燃えプロ'88決定版は、画面がリアルなばかりでなく、プレイもリアルになっている。アッと驚く変化球が投げられるし、打つのもテクが要求されるのだ



●語るもオロカな代表的野球ゲーム、元祖ファミスタとファミスタ87。画面はまったく同じゲームだけど、要求されるテクはそれぞれ違っていたわけだ

投・攻・守㊙テクニック注意書き

1P…1プレイモードで有効な技
2P…2プレイモードで有効な技
1P・2P…1プレイモード・2プレイモードの両方で使える技

初心者向き…初歩のテクニック
中級者向き…少し高度なテクニック
クロウト向き…そうとう高度なテクニック

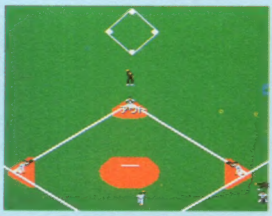
3 最後に、自分のテクを磨け!

投・攻・守㊙テクニックのページで技を学んだら、さらに腕を磨いて自分独自の技を見つけ出してほしい。その域に達すると、キミの野球ゲーム人生はそうとうな深まりを見せているハズだ。(そしてファミマガ本誌のウル技のページにどしどし応募してネ!というのはCM)

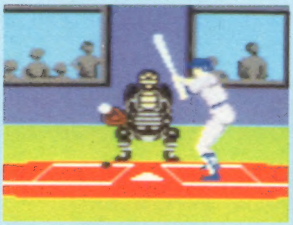
ところで、㊙テクニックのページの技には、いくつか〝禁じ手〟といっていいものも含まれている。つまり、知っていると便利だけど、それを使うと試合にならなくなってしまうようなものだ。使う使わないはキミ次第だけれど、使うとせっかくのゲームがつまらなくなるかも。名人とは、正攻法で勝つ人のコトだと心得てほしい!

禁断のテクの数々

●9回デッドボールでいきなり試合終了に!



●COMランナーはすべてアウトにできた。こうなると試合にならないね



●わざとファールを打たせて、その後くそボールでストライクを取り三振させるなんてコトも

●塁間でウロウロしてCOM守備陣の乱れを誘う

究極ハリキリスタジアム

大人気の"ハリスタ"。成長ポイントも大切だが、友達に差をつけるならココを読むのだ

基本テクニック

投手の操作

対COM時と2P時で画面の視点が違うのが大きな特徴である。

対COM時は、センター方向からの"燃えプロ式"画面、2P時はバックネット方向からの"ファミスタ式"画面になっていて、それぞれポイントが違うのだ。プレートの左右と、右投手、左投手をうまく使いこなし、両視点からの投球術をうまく使い分けて勝負することを心がけよう。

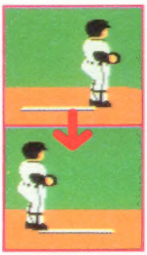
対コンピュータ

センター方向からの画面だ!!

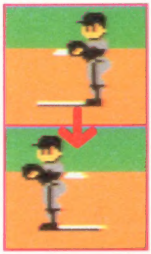
2Pモード

バックネット方向からの画面

プレート操作



センター方向カメラ画面のプレート操作なのだ



バックネット方向カメラ画面のプレート操作だ

打者の操作

バッターボックス内だったら自由に動かせる。十字の上を押しながら打つとアッパー、下でダウンスイングだ。

COM打者

○○自分で操れるのは下だけ

1P・2P

バッターボックス

○このように、自由に動き回れるのだ!!

走者の操作

進みたい塁の十字ボタンとⒷボタンを押すことにより、4段階のリードをとることができる。投球モーションに入ってから押すと盗塁する。

○4段階のリードをとることができるのだ!!

○ランナー走った。ひたむきに走る姿が美しい

リード

走塁

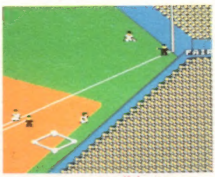
守備の操作

操作については、とくに変わった点はないが、コンピュータが守備をしてくれる守備オートモードが用意されているのが便利だ。

内野

○内野の守備は、おなじみのゲームと大きな違いはなく楽々操作できる

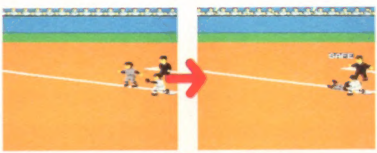
外野



○ボールが、打者により案外伸びたり、伸びなかったりするので注意!!

けん制

十字ボタンで指定しⒷボタンを押すと画面がスクロールし、Ⓐボタンを押すと送球。



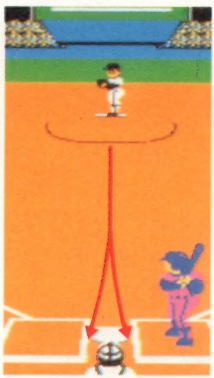
○な・な・なんと見事なけん制でしょう

投手テク 1

変化球はこう投げろ!

1P・2P ―― 初心者向き

その1●普通の曲げかた～1直線に曲げる～

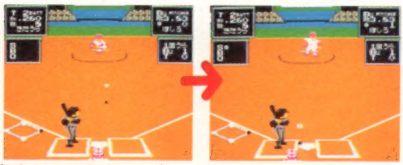


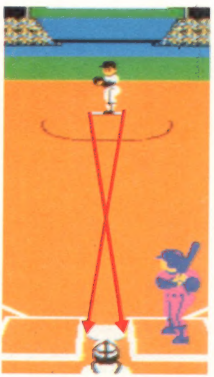
ボールを投げる前、または投げた後にボールを右方向か左方向に曲げる曲げかた。大きな変化、小さな変化を使いこなそう。

対応策

相手のプレートと同方向寄りのボックスに立ち、ボールと一緒に動いて打て!

その2●速球の曲げかた～対角線に投げる～





速球はそうとう速くない限り、タイミングを合わされやすい。プレートとホームベースに対角線を描くような直球を心がけよう。

対応策

速球は大きな変化はまずない。ストライクと感じたら即座に球筋を読み打て!

その3●幻惑する曲げかた～いきなり曲げる～

遅い球は、相手にストライクかボールかを見抜かれやすい。これを利用して、遅い球でボールになると分かる球を投げ、ホームプレート付近でいきなりストライクに入れる。

対応策

この球は非常にタイミングを合わせづらい。なぜなら打ちにいくぎりぎりのところでボールがストライクになってくるから　である。対応策として言えることは、ただ一言「油断大敵」である。

その4●究極の曲げかた～2方向に曲げる～

このゲームの変化球は非常によく曲がるので、これを利用し、まずボールを1方向に大きく曲げて投げ、途中で逆方向に曲げるという荒技ができるのだ。これはすごいぞ!!

対応策

はっきり言って球筋を読みづらく、非常に打ちにくい。気をつけねばならないのは球筋が変わったからといってストライク　になるとは限らないことだ。慣れないうちはファールにしてしまえ。

投手テク2

炎の魔球はこう使え！

1P・2P　中級者向き

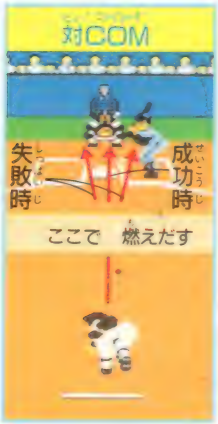
その1●投げかた

速球派投手の速球ポイントを最大まで成長させて、速球を投げれば、ボールが炎に包まれ、威力が倍増するぞ。

○速球派投手の速球ポイントを最大にしよう

○見よ!!　ボールが炎に包まれたのだー!!

その2●有効な炎の魔球の使いかた



炎の魔球は、ただ真ん中に投げるだけでも有効な魔球だ。しかし、燃えなかったときのために、ストライクになる程度でも少しは曲げるような心構えで投げよう。とくに対COMのときは、真ん中の直球はえじきになりやすいので外してしまうのが賢明だ。

対応策

選手のバットには、バットタイプというのがあり、これが良い選手は炎の魔球がきてもバットが折れないのだ。しかしミートはしづらいので、ファールで粘るか内野安打を狙え！

バットタイプの特に良い選手			
G	おふ	O	かりかわ
G	なかしま	L	たまべ
T	やき	S	なかしま
I	ゆま	D	とよた
O	もいた	C	ままさき

投手テク 3

分身魔球はこう使え！

1P・2P　中級者向き

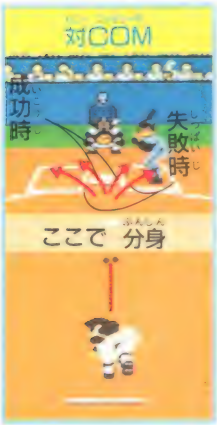
その1●投げかた

変化球投手の変化度を最大まで上げ、投球前に十字ボタンの上を押し、Ⓐボタンを押すと同時に十字を離す。

○変化球投手の変化度ポイントを最大にしよう

○ウォーッ！ ボールが2つに見えるよーん

その2●有効な分身魔球の使いかた



分身魔球は、炎の魔球と違い、バットにうまく当てられれば打たれてしまう。そこで分身魔球を左右に曲げてさらに、打ちづらくするように心がけよう。

あと、注意点として、分身しなかった分身魔球ほど恐い「魔球」はない。必ず外さないと打たれてしまうぞ。

対応策

①強引に打つ

分身が一番激しいところでも、その分身の幅はバットの幅と同じ位である。だから、すべてのボールにバットが届くように移動しながら打てば、打てるはずである…。

②野性の目で打つ

分身魔球は本当にいくつにも増えているわけではなく、1つの球が左右に揺れているだけなのだ。だから本物のボールを野性の目で見抜けば、打てるはずである……。

投手テク 4

COM打者はこの球で抑えろ!

1P――――クロウト向き

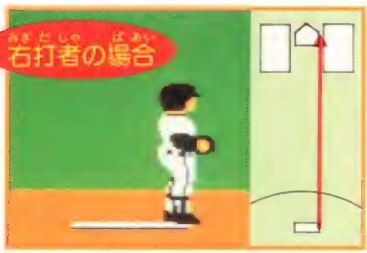
このゲームのコンピュータ打者は非常によく打ちまくる。速球だろうが、変化球だろうがおかまいなしだ。

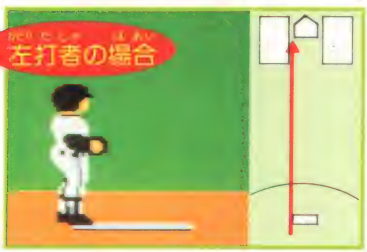
しかし彼にも弱点はあった。それは「優柔不断さ」だ!! ストライクとボールのぎりぎりのところをついてボールを投げれば、とまどってしまい、ほとんど空振りだ。

投げかたは、下のプレートの位置で、十字ボタンをいじらず、そのまま投げるだけでいいのであーる。

●よおし、プレートの位置が決定したぞ!! 詳しくは下の図を見てくれ

●見よ!! コンピュータ打者は見事に空振りだ。これでペナント制覇も夢でない





ボールになってしまうとき

ボールになってしまうときは、ほ〜んの少しストライク方向に寄せてみよう。十字ボタンを削るようにたたくとうまくかかる。押しすぎると、打たれるぞ!!

打たれてしまうとき

打たれてしまったら、ほーんの少し外側にボールがそれるように動かそう。上と同じように削るようにたたくとうまくいくぞ。押しすぎるとボールになる。

投手テク5

ドンマイコマンドとその応用法

1P・2P――――クロウト向き

ドンマイコマンドとは!?

ドンマイコマンドとは、投手のスタミナを回復させるもので、守備時にBを3回押すだけ。ただし1試合1回。

●ピンチだ!! Bボタンを3回押せば……

●キャッチャーがピッチャーに歩み寄るのだ

応用 その1 ～好きな投手を中1日で使う～

チームに1人だけ、すご～い投手がいる場合、そういう投手は毎試合でも使いたいものである。

そんな人は、試合終了寸前までドンマイコマンドを使わずに試合を進めよう。そして最後の打者でドンマイコマンドを使い、回復させて試合を終わらせれば、普通ならば9回も投げたら体調が赤になり、中2日あけねば青にならないのが、これを使えば黄色で、中1日で復活!! このようにドンマイコマンドは非常に便利なのだ。

応用 その2 ～スタミナ満たん以上の投手を作る～

ドンマイコマンドはスタミナを回復させるものだが、スタミナが減っていないときに使うと、スタミナを100%以上にすることができるのだ。そしてこの投手をすぐひっこめて、試合を終わらせ、パスワードを取っておき、友達のカセットに遠征させると、スタミナ100%以上の投手で友達をキリキリ舞いさせることができるのだ!!

攻撃テク 1

投手のスタミナを知れ！

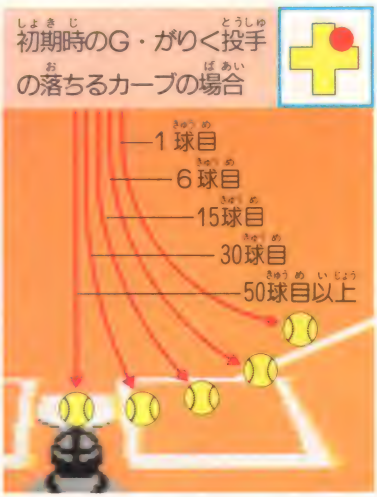
1P・2P ―― 中級者向き

その1●変化球の場合

変化球がよく曲がっているときの投手は、非常に打ち崩しづらい。逆に曲がらなくなった変化球ほど打ちやすいものはない。右の表を見て、投球数と変化球の曲がり具合の関係をつかみ、打ち込め！

対応策

打者に曲がり具合をつかまれないように、あまり同じような変化球を投げ過ぎるな!!

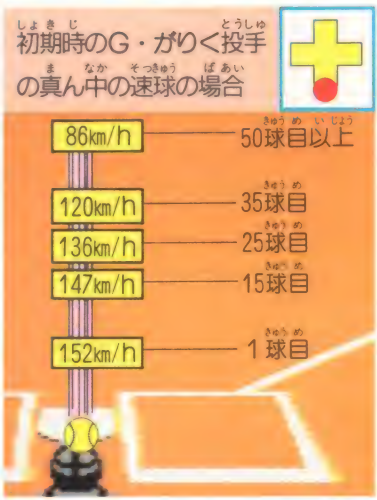


その2●速球の場合

速球が本当に豪速球と呼べるのは、連続で投げた場合、15球が限度なのだ。それ以降はたいした球ではなくなってしまう。速球派投手には、とにかく球数を投げさせ、疲れたところを狙え!!

対応策

速球の使い過ぎは、もろにスタミナにくる。ここぞというときだけ使うようにしろ!!



攻撃テク2

ファール・バントを利用しろ!

1P・2P——中級者向き

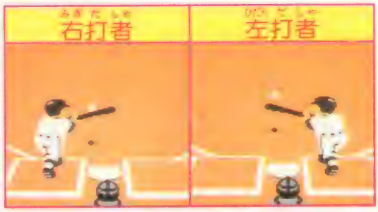
その1●ファールで粘れ～正しいファールの打ちかた～

好投手でも、疲れてしまえばただの平凡な投手に過ぎない。どんどんボールを投げさせよう。すこし早めにバットを振ってファールを狙っていこう。バットの両端はフライになりやすい。気を付けよう。

○写真の、画んである部分で打てば、だいたいファールになる。球をよく見て打とう!

対応策

「そんなセコイことしてると友達なくすぞ!!」と言え。たいがいの奴はこれでやめる。



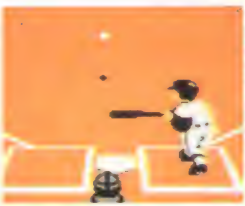
その2●打てなかったら転がせ! ～正しいバントのしかた～

バントは、相手が投球モーションに入ったら、バットを半分出して構えよう。

後はボールの動きに合わせて、バッターボックスの位置を移動させろ。内野安打になるかもしれないぞ。

対応策

打者がバントの構えをしたら、すぐに前進守備をしろ。ただし、バスターには注意!



○バットとボールが離れていてもかまわないから、バッターボックスの中央で構えろ!!

○ボールの変化と一緒に、バッターボックスの位置を徐々に移動してバントするのだ!!

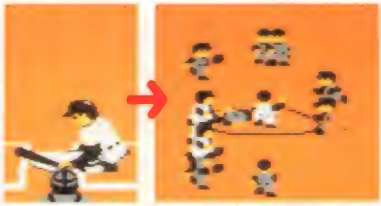
攻撃テク 3

乱闘モードの利用法

1P・2P――――クロウト向き

その1●乱闘のしかた

自分が打者のとき、デッドボールをくらったら、Ⓐ・Ⓑボタンを交互に20回以上連打しよう。すると、打者が投手に殴りかかっていき、乱闘になるのだ。



○左側の写真のように、打者がうずくまっている間にⒶ・Ⓑを交互に連打するのだ!!

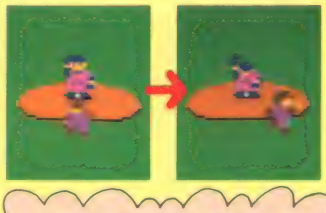
その2●悪意の乱闘～正しい死球のあたりかた～

乱闘では、怒っている分？打者のほうが有利になっていて、投手が勝つことはめったにない。これを利用し、相手が好投手のときに、自ら球にあたり、乱闘に持ち込み殴り倒してマウンドから引きずりおろすという手もある。

対応策

～いまこそうなれ!!
ゴメンネコマンド

デッドボールで、たびたび殴られたあげく、マウンドをおろされたのではたまらない。こんなときは打者がうずくまっているときに十字ボタンのいずれかを3回押す。うまくいけば乱闘をさけられるぞ。



○○帽子を取り素直に謝れば、ゲームの中では許してくれるのだ!!

守備テク 1

守備範囲・守備位置を知れ！

1P・2P――――クロウト向き

守備範囲と守備位置の図

①内野の守備について

守備画面に変わったら、すぐにボールが捕れるか否かを判断し、捕れないと判断したら、むやみにボールを追ってはいけない。それは、内野とともに外野も動いているので、外野がわけのわからない所にいって長打になってしまいかねないからだ。

②外野の守備について

打球が外野方向に飛んだとき、外野手が見えていなくても、打球の勢いと方向を読んで捕球位置を予測し、いちはやく外野手を動かせるようにするために、あらかじめ外野の守備位置を頭に入れておくことが重要なのだ。これはファミスタと同じだね。

守備テク 2

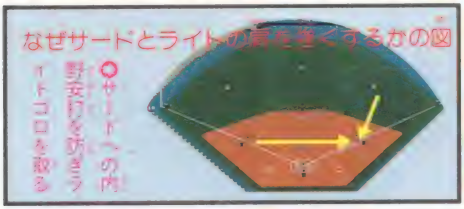
成長ポイントで守備の要を作れ！

1P・2P ―― 中級者向き

サードの肩を良くする、というのは分かりきったことだが、もう1カ所ライトに注目してもらいたい。このゲームではライトの肩を強くすることにより、ライトゴロができる。

これがライトゴロだ!!

●ヒット性の打球でもアウトにできる！



守備テク 3

挟殺プレーの正しいやりかた

1P・2P ―― 中級者向き

挟殺プレーは、慣れないうちはかなり難しく、慣れた人にはだまされ、進塁されやすい。

こんなとき、1・2塁ならば、2塁手が1塁方向に走っていくという方法をとろう。むやみにボールを投げるとアウトどころか進塁される可能性が高い。

●さあ、挟殺プレーだ!! 気やすくボールを投げるなってアウトにしよう

●2塁から1塁へ走っていって

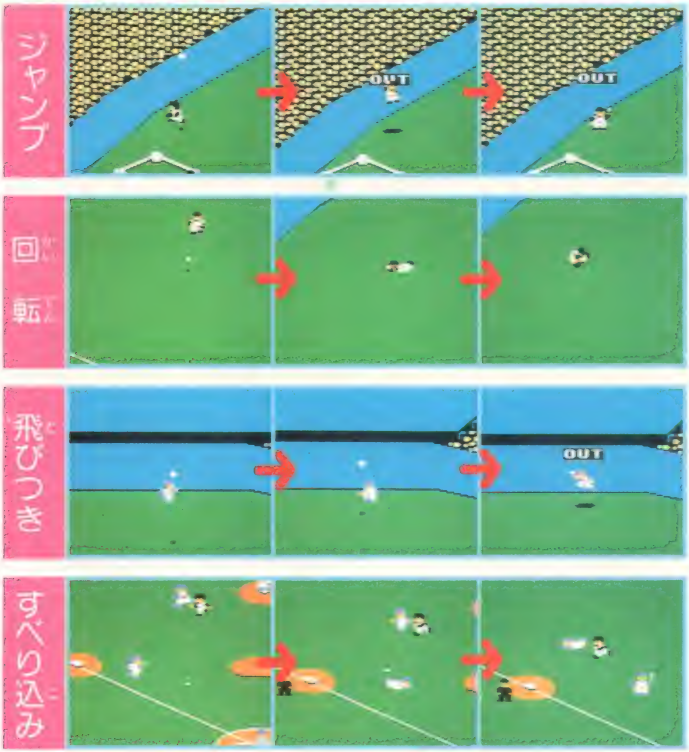
対応策

無理な進塁はしないのが1番だが、ゲームを知らない素人相手には走りまくってやれ!!

守備テク 4

ファインプレーを身につけろ!

1P・2P——中級者向き



このゲームの守備では、ファインプレーというものが、使えるようになっている。

やりかたは、打球のタイミングに合わせてⒷボタンを押すだけだ。これによって、捕れそうにない打球でも、華麗に捕球することができる。

さらに相手の意表をつけるので、ダブルプレーなどを誘うこともできるぞ!!

捕れそうにない打球でも必ずⒷボタンを押すくせをつけよう。いつも心にⒷボタンだ!!

究極ハリキリスタジアム

各チーム、エース・ストッパー これが決め球だ!!

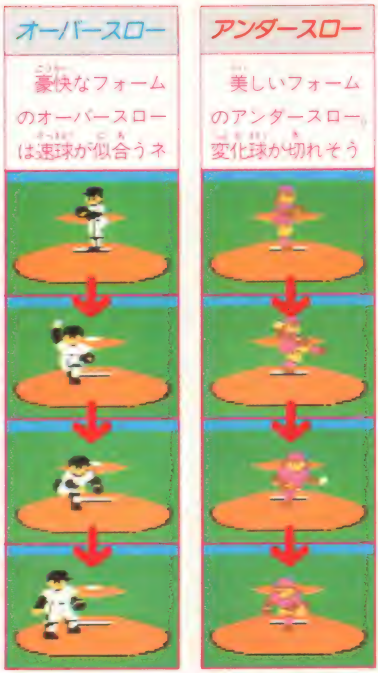
各チームともに、1チーム6人の投手が登録されている。

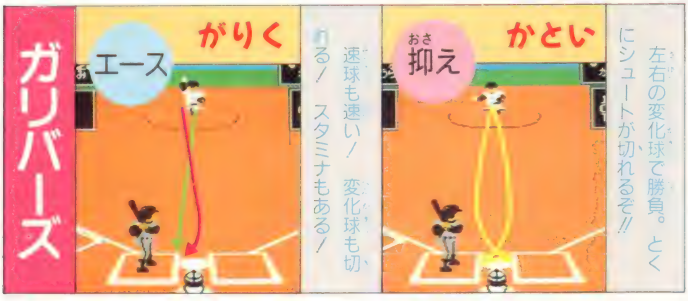
投球モーションは、オーバースローとアンダースローの2種類があり、それぞれ左投げと右投げがある。

ここでは、それぞれのチームのエースと、抑えの切り札と呼べる投手の決め球を紹介してみよう。

1人の投手につき、2種類の決め球を、ボールの軌跡で表している。緑は速球、黄は普通の球、赤はフォーク系の遅い球を示しているよ。

決め球は投手の最大の武器なので、なるべく多用せずに、相手を追い込み、ここぞというときに使おう。





タイタニクス

エース きいお

抑(おさ)え ままもと

カブス

エース きたへふ

抑(おさ)え つ ら

ドラボンズ

エース おまつ

抑(おさ)え くわく

ウェハース

エース えんど

抑(おさ)え さいとふ

スラローム

速球は速いといえよう。変化球もそれなりにある

リカオンズ

フォークはないが、左右の変化がバツグンの投手だ!!

ブレーメンズ

ホームス

バベロアーズ

オロロンズ

フライターズ

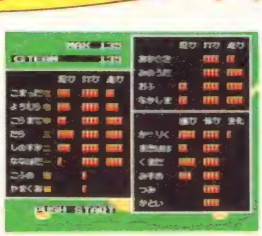
アイドール

究極ハリキリスタジアム

選手パワーアップパスワード集

足の速いチーム対肩がいいチームや、投手が強力なチーム対代打が強力なチームなどの、おもしろ対決ができるパスワードを紹介。

上の表の△□に下の表の各チームの文字を入れればOKだぞ！



○パスワードを入れれば個性的なチームに！

①肩が良くなる

△1ひ5さ	あひすもあ	ね3りる1	3めふとた
みぬともま	ぬちそまひ	しそうるお	けうあきす
のこせはか	しつほめふ	にたみねと	もへに□ら

○ライトゴロもでる、長打コースでも2塁までは行けないぞ！

チーム	G	T	C	D	W	S	L	Bu	H	Ba	O	F	I
△	そ	ほ	つ	し	か	は	せ	こ	の	す	き	あ	な
□	に	た	み	ね	と	も	へ	ぬ	ち	さ	ま	ひ	て

②足が速くなる

△5ひけさ	むぬすさこ	ねよ9るゆ	5めねにた
へねとさへ	ぬてさまひ	てそうむお	けなあきす
のこせはか	しつほめふ	にたみねと	もへふ□ら

○内野安打続出、ワンヒットコースも2塁、3塁まで進めるのだ！

チーム	G	T	C	D	W	S	L	Bu	H	Ba	O	F	I
△	そ	ほ	つ	し	か	は	せ	こ	の	す	き	あ	な
□	ふ	に	た	み	ね	と	も	へ	ぬ	ち	さ	ま	ひ

❸打力が良くなる

△5ひけそ	あぬけもこ	ぬ3901	5みふにも
みねちもへ	ひちさまひ	てそうむお	けなあきす
のこせはか	しつほめふ	にたみねと	もへふ□ら

●打つ打つ、まるで鬼のように打つ!!　これこそ野球のだいご味

チーム	G	T	C	D	W	S	L	Bu	H	Ba	O	F	I
△	そ	ほ	つ	し	か	は	せ	こ	の	す	き	あ	な
□	ふ	に	た	み	ね	と	も	へ	ぬ	ち	さ	ま	ひ

❹投手が完璧になる

△るせけさ	あぬすもこ	ね39る1	5めふにた
みねともへ	ぬちさまひ	てそうむお	けなあきけ
なあきすの	こせはみね	ともへぬち	さまみ□ら

●みんなスゴい投手だらけ。1点を競う試合になるだろう!

チーム	G	T	C	D	W	S	L	Bu	H	Ba	O	F	I
△	そ	ほ	つ	し	か	は	せ	こ	の	す	き	あ	な
□	た	み	ね	と	も	へ	ぬ	ち	さ	ま	ひ	て	ら

❺代打が完璧になる

△1ひけさ	あぬすもこ	ね39る1	5めふにた
みねともへ	ぬちそほつ	しか9る1	5うむおす
のこせはか	しつほめふ	にたみねと	もへに□ら

●そこそこの代打でも、大物の代打に……。友達の意表をつけ!

チーム	G	T	C	D	W	S	L	Bu	H	Ba	O	F	I
△	そ	ほ	つ	し	か	は	せ	こ	の	す	き	あ	な
□	に	た	み	ね	と	も	へ	ぬ	ち	さ	ま	ひ	て

※❹の1チームについては、後ろから3文字目の"み"が"ね"になります。

燃えろ!! プロ野球 '88決定版

すべてにおいて、前作を上回る'88決定版。基本操作に変わりはないが、燃えプロ独特の臨場感がさらにUP

基本テクニック

投手の操作

基本的な操作は前作と変わらない。投球モーションを考慮した組み立てを考えよう。

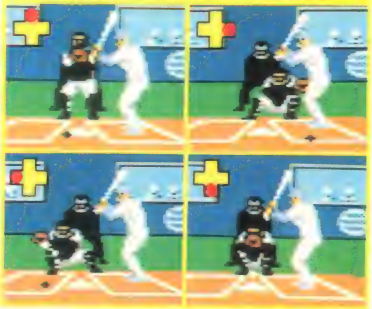
○右投手の場合は、この角度からの投球画面

○左投手の場合は、こんな感じの投球画面だ

多彩な変化球

'88決定版になって一番良くなった点がこの〝変化球〟だ。なんと言っても球種が多い!! だから本物のプロ野球のようにピッチングの組立てが重要になってくるので、キミなりの投球術を見つけ出そう。

球筋と十字ボタン操作



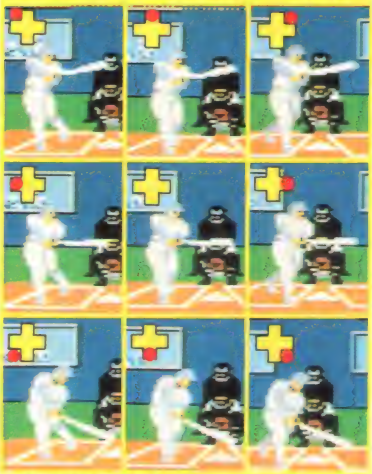
○右の写真のように、十字ボタンの上下左右と変化球が対応している

打者・走者の操作

打者のスイングも前作同様9種類。球筋に合わせてスイングするわけなのだが、投手の操作で書いたとおり'88決定版は変化球が多彩なので、けっこう大変なのだ。慣れるまでは、ジャストミートするのは難しいかもしれない。

走塁のほうは、エンドランだけでなく、リードも付け加えられた。これによって多彩な攻撃が可能になったわけだ。足を生かした攻撃を使わないなんて、もったいないぞ。

スイングと十字ボタン操作



●上の写真の9種類のスイングを使いこなせば、ストライクゾーンの球はすべて打てる

細かなバント操作

バントの操作は前作と違いハーフスイングからバットを上下に動かすことができる。

バントヒットはまず出来ないので、送りバントに使おう。

●構えから、十字ボタンで、上下にバットを微妙に動かせる

盗塁の操作

十字ボタンのランナーがいる塁に対応する部分とⒷボタンを同時に押すとリードする。さらに十字の下とⒷボタンでランナーが走り出すのだ。

●Bボタンと十字ボタンの下で走り出す

●投手に気づかれないように走ろう

守備の操作

守備ではとくに各塁への送球に注意しなければならない。送球時に押す十字ボタンの方向は前作どおりだが、画面を見る方向は前作と違っている。

初代燃えプロの守備画面

○画面上の各塁の位置と十字ボタンの方向が一致していたのだ

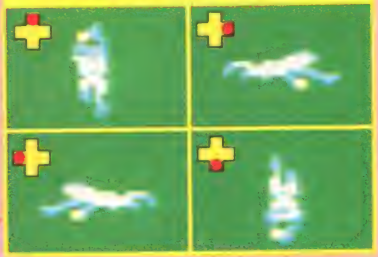
1塁側からの画面

3塁側からの画面

コレは便利! ファインプレー

Ⓑ＋十字ボタンで、ジャンプキャッチなどができる。きわどい打球に使おう。

ファインプレーと十字ボタン操作



○スライディングキャッチは、キャッチしたい方向を押しながら、Ⓑボタンだ

○Ⓑボタンでジャンプ! 決まったときは快感だぜ

ジャンプ

燃えろ!! プロ野球'88決定版 攻守マルヒ秘テクニック

投手テク1 緩急をつけたピッチングをしろ

1P・2P——初心者向き

投球術でもっとも重要なテクはこれだろう。150キロのストレートを投げられたあとに、90キロのスローボールには、なかなかタイミングは合わないものだ。とくにこのゲームでは有効だぞ。

○「遅いストレート」なかなか打たれないが、一本調子だと打たれる

○遅い球のあとに、遅い球を投げればタイミングが合わないのだ

対応策

とにかく球についていくしかない。スローボールにはフォークが多いので、ひっかからないように。

投手テク2 継投策でピンチを抑えろ

1P・2P——中級者向き

相手打線に応じて投手を代えよう。例えば、相手打者が左打者なら左ピッチャーを使ったりするのだ。上手投げ投手から下手投げ投手へ継投するのもいいぞ。

対応策

左打者に左投手を使われたら右の代打を出すのがベスト。投手の投げかたには慣れるしか…。

上手投げ

○先発が上手投げ投手だったら…

→

下手投げ

○抑えに、下手投げ投手を…

投手テク 3

すべての変化球を使いこなせ

1P・2P――――クロウト向き

有効な変化球を紹介しよう。写真の横の説明は、スピード・コース決定→変化の決定の操作の手順だ。微妙だが、何度も試みてポイントをつかんでほしい。

対応策

その変化球のバッティングポイントを探すのが先決。あとはタイミングだけだ。

Aと上→右上か左上の順

Aと下→上の順

Aと右下→左上の順

Aと左下→右下の順

Aと左下→右上の順

Aと左→右の順

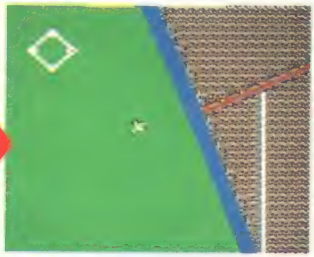
攻撃テク1 COMはフライ取りのテクニシャン?

1P・2P——初心者向き

どの野球ゲームでもそうだが、COMは平凡なフライは絶対落とさないのだ。ランナーはいつでもバックできるようにしておこう。きわどい打球はハーフウェイで。

○打った! さて、打球のゆくえは…

○平凡なフライだ。ランナー、バックの準備



○備えあれば憂いなしだ

攻撃テク2 ランナーを生かすも殺すもキミ次第

1P・2P——初心者向き

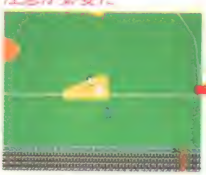
リードしたランナーは自分で操作しないと戻らないので、投手のけん制球には常に注意しよう。

リードするなら投手が投球フォームにはいってからでも遅くない。

対応策

ランナーには常に注意し、投げる前にリードしていたら、ふいをついてけん制球だ。

○満塁だ! こんなときこそ操作に注意



○ふいのけん制球にも注意が必要だ

○ランナーバックを忘れるな

攻撃テク3　キャッチャーの動きにだまされるな

1P・2P——初心者向き

投手が投げたあと、キャッチャーが立ち上がり、一瞬ウエストボールになると思って見逃がすと、球が落ちて、ストライクになることがあるので気をつけよう。

対応策

投球中に上を押すと捕手が立ち上がるので、それから球の変化にバリエーションをつける。

○捕手が立ち上がった。いっけん見るとウエストのボール球だ

○しかし球は、無情にもど真中のストライク。気をつけようね

攻撃テク4　チャンスのときのバイオリズムだのみ

1P・2P——中級者向き

○チャンスだ！　ここは1発代打しかない

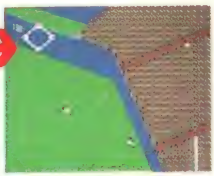
チャンスのときの代打は、かならずバイオリズムのいい打者を使おう。かなりの確率で打つぞ。

対応策

前に書いた投手テクを駆使しておさえるしかない。変化球を有効に組み立てれば大丈夫だ。

○バイオリズム情報はちゃんとメモしてね

○いいバイオリズムだ！



○やった！　タイムリーだ

攻撃テク5 打者の命! 選球眼を身につけろ

1P・2P——中級者向き

投手の投げる変化球は、ほとんどストライクゾーンからボールになる。この見わけが出来るようになれば、かなり有効な攻撃が出来るはずだ。まずはボールになる球筋から覚えよう。

対応策

とにかく、きわどい球を投げることだ。それから、同じ球を2球続けて投げないこと。

○慣れないうちは、ボール球にも手を出してしまうだろう

○同じ球を見逃すと、ボール球だった。同じ球にひっかかるなよ

攻撃テク6 バントを使って球筋を知れ

1P・2P——クロウト向き

見逃してもストライク。しかもスイングしても当たらない球には、まずバッティングポイントをバントで調べるのだ。ポイントさえわかれば、後はタイミングだけだ。

対応策

同じ球を投げていると球筋がバレるので、注意して投げるようにしよう。

○くう～! 見逃してしまった。ボール球と思ったのに…

○くそ～! 自分の思ったポイントで打っても球に当たらない…

○そんなときは、バントで球筋を調べるのだ! 当たらない球はボールだ

守備テク1 画面に気を取られず返球しろ

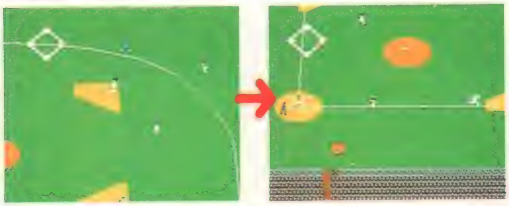
1P・2P ―― 初心者向き

塁への送球の操作は前作のものと一緒だが、画面に気を取られていると送球を間違えるので注意。慣れてしまえば大丈夫だ。

対応策

エンドランなどを使って、内野手をあせらせて、守備の乱れをさそえ。

○送球ミスが、ピンチを生んでしまうぞ



○塁表示に注目
○送球は慎重に

守備テク2 ベースカバーを確認して送球

1P・2P ―― 中級者向き

燃えプロの守備で一番の難点がこれ、ベースカバーだ。内野手がカバーにはいるのが遅いのでしっかり確認してから投げよう。あせって投げたらオシマイだ！

悪い例

○カバーのいない塁に送球してはダメだ

ベースカバー確認

○しっかり確認してから送球しよう

守備テク3 フライは野手が見えてから追え

1P・2P——中級者向き

外野フライは、必ず画面に野手が見えてから動かそう。外野手は見えないところで移動しているぞ。

○フライが上がった！外野手が画面に見えるまでガマンしろよ

○見えないところで外野手が移動して、待ってる場合もあるんだ

動くとこうなっちゃうぞ

○動いてしまうと、かえって長打にッ！

守備テク4 ムダなファインプレーはするな

1P・2P——クロウト向き

ファインプレーを使っても捕れそうもない球に、ムダにⒷボタンを押すと、かえって長打につながってしまうので注意ッ！ 捕れそうな球だけに使おう。

○球がアマイ！これは打たれるぞー

これはダメ！

○ムダなことはやめよう

お見事！

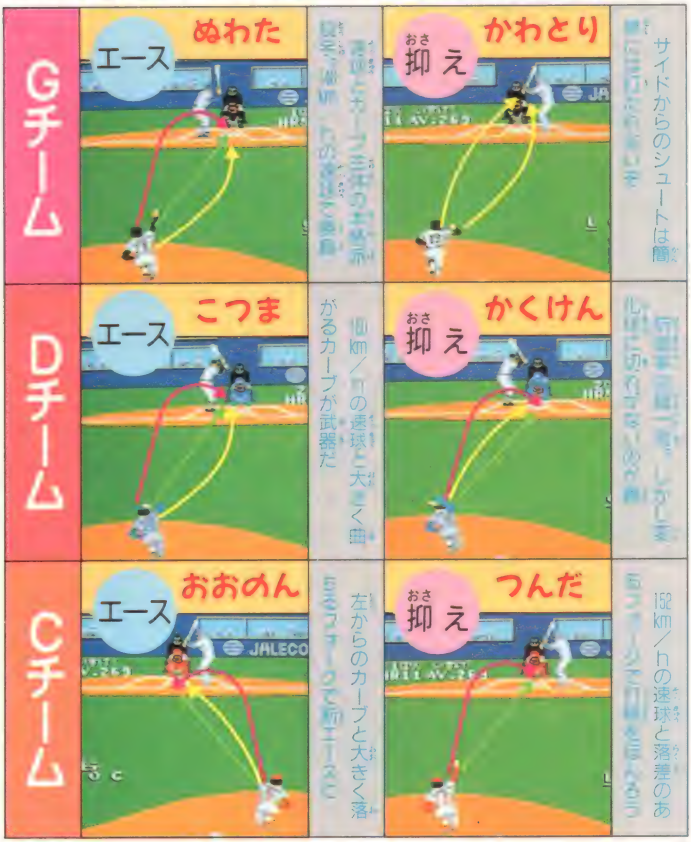
○まさにファインプレー！

○こんな華麗なプレーが出来るようになろうね

燃えろ!! プロ野球'88決定版

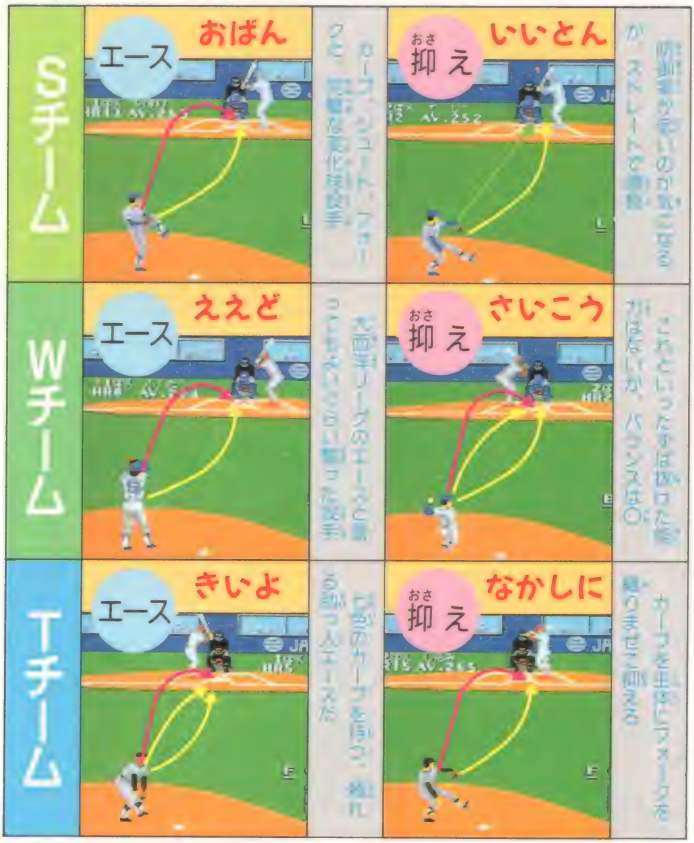
各チーム、エース・ストッパーこれが決め球だ!!

投手によって違うのは、ゲームの〝ウリ〟の投球フォームのリアルなグラフィックだけではない。球速はもちろんのこと、カーブ・シュートの曲がり具合、フォークの落ち具合まで、違いがリアルに表現されている。それを知るのが勝利への近道だ。



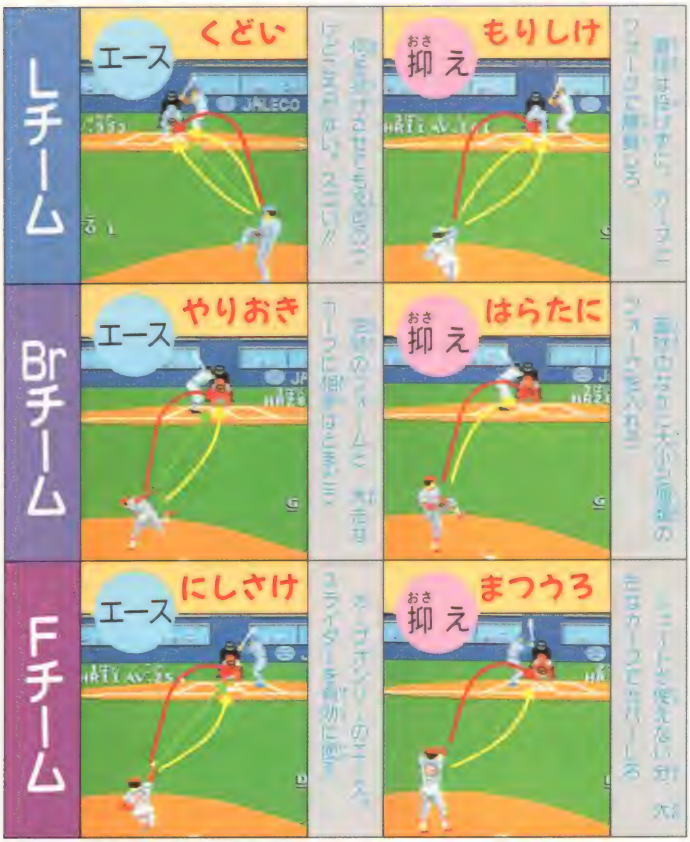
コメント❶

各チーム、エース・ストッパーこれが決め球だ!!と銘打って紹介したけど、各ピッチャーには、バイオリズムがあり思った以上にフォークが落ちなかったりして痛い目にあう場合もある。しかし反対にバイオリズムが良いときは、予想以上にすばらしいピッチングをすることもあるのでバイオリズムには常に注意だ。



コメント❷

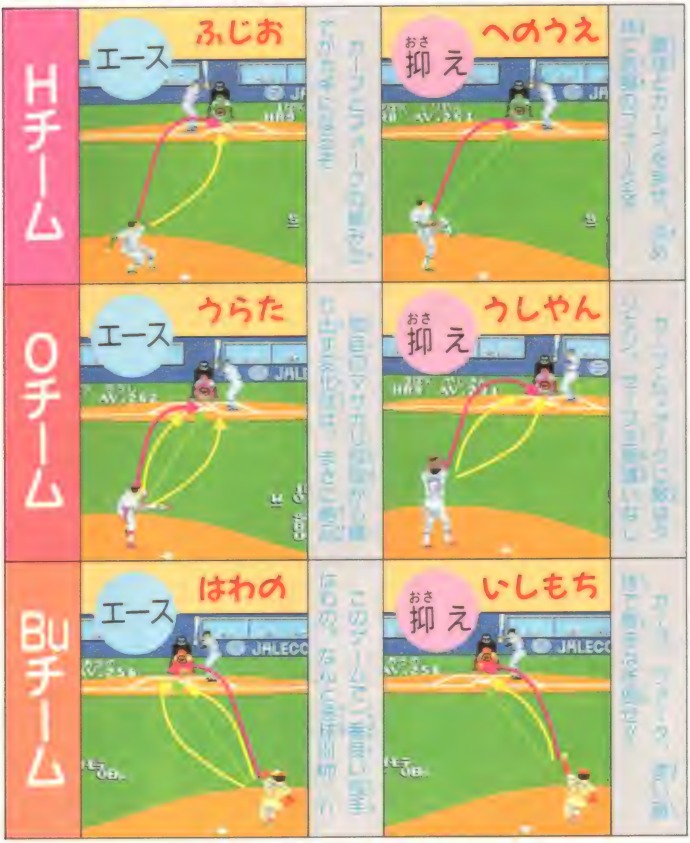
各ピッチャーは、投球フォームの違いによって、球が手からはなれるタイミングも違う。しかも、球のリリースポイントも違うので、キミの使いかた次第でまったく打者にタイミングを取らせない継投策などが考えられる。ワンポイントで、まったく異なったピッチャーを使うのも、なかなか効果的な１つの方法だ。



コメント③

前作と同様に、投打対決の画面は、左ピッチャーのものと右ピッチャーのものの2種類があるが、実はコレもピッチャー側としては、大きな味方になるんだ。例えばピッチャーを左→右→左というように継投すれば、バッター側としてはかなり打ちづらいものとなる。

とにかく、なんでも利用し味方にするのだ。



初代燃えろ!! プロ野球

驚技・負技

リアルな画面にアッと驚かされた、あの懐かしい初代燃えプロ。今では画面のリアルさも'88決定版に譲って引退した感じだが、懐かしい技たちをいま一度、ここに紹介するぞ

驚技1 ホーナー、バントでホームラン!

さすが怪物ホーナー、バットを振り切らずとも、バントしただけでホームラン。

しかし怪物とはいえ、こんなことが許されていいのでしょうか!?

ホーナーはバントでも!!

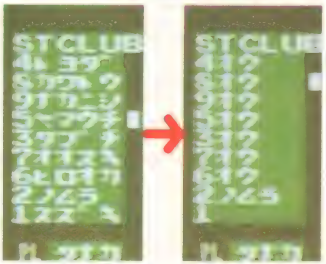
ホームラン!! いやあ、すごいねえ

え〜〜〜っ! バントでホームラン!?

驚技2 最強打線だ!! 全員「オウ」

OH! NO!

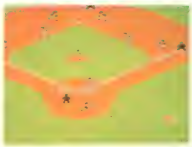
STクラブで、先発メンバーすべてに代打を送る。内野手には外野手、外野手にはオウ以外の内野手を。そしてオオスギにはオオヤを、投手にも代打を使い代打を使い切る。これを1イニングにやりチェンジでOK。



マルマケ 負技1 ファールの後はどんな球でもストライク

初代燃えプロの審判は、はっきりいって、かなりいい加減だった。

なんといってもファールの後は、必ず、どんな球でもストライクにするという根性がすごい!!



○バッター、打ちました。おーっと、ファールですね——

○こんなボールでもストライクなの、へーそうなのですか……

うっそ〜! ボール球でもストライク!?

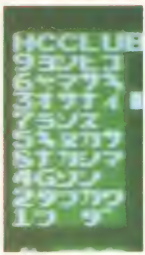
マルマケ 負技2 親子どんぶりでもアウトにならない

普通の野球ゲームでは、1つの塁に2人のランナーが入ると、アウトになるか戻るかしないとゲームが進行しないが、このゲームでは守備が気付かなかったらそのままゲームが進行してしまうのだ!! あいかわらず、いい加減な審判ですな。

○気付かない審判もすごいが、ランナーもいい度胸してるな

マルマケ 負技3 バント失敗で打順が飛ばされるなんて

スリーバントを失敗してみよう。なんと次の打者が飛ばされ、その次の打者が打席に立ち、しかも何事もなかったかのように試合は進行。審判、クビ。



○ははは…なんなんでしょう…私は何のために存在するの!?

スーパーリアルベースボール

スーパーリアルベースボール、文字通り"超現実野球"だ。リリース、スイングに至るまで見事ゲーム化

基本テクニック

投手の操作

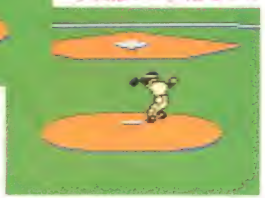
❶プレート位置を左右へ大幅に変えられる

❶プレート位置決定

投球の手順として一番初めに行う動作がこのプレートの位置の決定だ。十字ボタンの左右で投手を動かし、投球に幅をつけろ。

❷投球、コース・スピードの決定

❶モーション中に決定すればいい。落ちつけ



❷投球モーション開始だ。コース、スピードを決定しろ!!

Ⓐボタンで投球モーション開始。それと同時に十字ボタンの上下の連打でスピードがつけられる。連打の回数が多ければ多いほど球速に緩急をつけられる。

❸変化球の決定

Ⓐボタンでモーションに入ると同時に、十字ボタンの右か左を連打すると変化がつけられる。押す回数により変化が違う。

○このときに十字ボタンの左右で変化を!!

打者・走者の操作

攻撃の面も、かなりリアルなプレーが可能。特に走塁ではリードができるだけではなく、そのリードの大きさをも自由に変えることができるのだ。けん制球にさえ気を付ければ大幅にリードがとれる。盗塁もかなりリアルだぞ!! 選手の足を頭に入れてプレーだ。

❶打者の位置、バッティングポイントの決定

打者の位置とバッティングポイントは十字ボタンの上下左右で変えることができる。投球を読んで、左右高低の狙い打ちを!!

○Ⓐボタンでバットを構えてポイント位置を

❷スイングの決定

アッパー、ダウン、レベル各スイングの打ち分け機能。Ⓐボタンと同時に十字ボタンの下でアッパースイング、上でダウンスイング、何も押さなければレベルスイングだ。

○これがレベルスイングだ。普段はこれで打て

○十字ボタンの上でこのダウンスイングだ!!

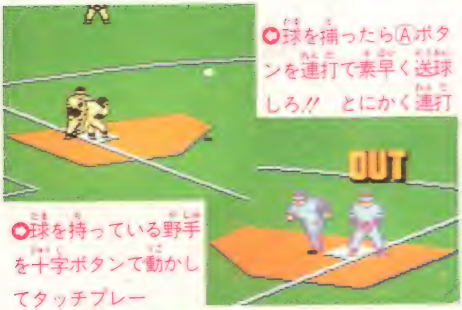
○十字ボタンの下でアッパー。長打狙いのときに

守備の操作

❶捕球・送球・タッチプレー

捕球も送球も基本はⒶボタンの連打だ。捕球地点に近づいたらⒶボタン連打で捕球。そしてすかさず送球。という具合に、とにかく連打あるのみなのだ。

タッチは球を持った選手を十字ボタンで動かすだけだ。



○球を捕ったらⒶボタンを連打で素早く送球しろ!! とにかく連打

○球を持っている野手を十字ボタンで動かしてタッチプレー

❷シフトの決定

相手打者によって守備位置、つまり"シフト"を変えることが可能なのだ。投球モーションを開始する前に十字ボタンの上でバック(長打警戒)、下で前進(バント警戒、バックホーム態勢)、右で右よりに、左で左よりに、というように様々なシフトがとれる。頭の使い方が問題だぞ!!

○十字ボタンの下で前進守備。バントを警戒、バックホームなどに

○上でバックする。相手に強打者が来たときに長打警戒で使え

○これは普通の守備位置だ。いつもはこのかたちでプレイをする

○極端に左に寄った守備。右打者の引っ張りに備えてのシフトだ

○十字ボタンの右で右寄りのシフトがとれる。ちなみに王シフトとはこれ

スーパーリアルベースボール 攻守㊙テクニック

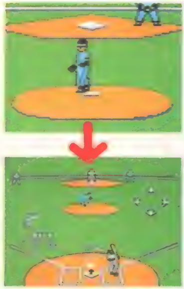
投手テク1 プレートの位置で球種を増やせ！

1P・2P――――中級者向き

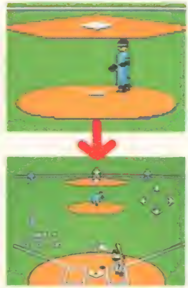
投球は変化球だけがすべてではないっ!! プレートを端から端まで有効に使ってこそ球筋が増えるのだ。変化球と織りまぜてプレートを使えば相手の頭は混乱間違いなし。

対応策

打者の位置を投手と同じコースに置けばいつでも投手は真ん中にいることになる!?



⬆プレートの左端からのカーブだ。打者はとまどうぞ!!



⬆プレート左端からのカーブだ。同じカーブでも違う球に

投手テク2 2ストライクをとったらボールで誘え！

1P・2P――――クロウト向き

ボール球を振らせろ!!

⬆2ストライクの後の外角へはずれる球は打者は手が出やすい!! 振らせろ

2ストライクをとったら、1球はずすのは野球の常識。ゲームでもそれは同じだ。ボールを振らせて三振を取れたらもうけもの。三振を取れなくても次の球を有効にする球をはずして投げるんだ。とくに高めと外角のボールに打者は手が出やすい。

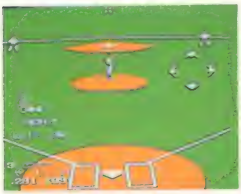
投手テク3　間を置かずに投げろ！

2P――――――クロウト向き

打者のポイントが決まるのには多少の時間がかかるもの。すぐに投げてしまえば打者は狙い球をしぼるどころか、構えるだけでせいいっぱいなのだ。

対応策

「ひきょう者!!　そんなにまでして勝ちたいのか!!」とでものしってやるしか手はない…。



●打者がまだ立っていないうちに、Ⓐボタンでモーション開始だ!!

●バットを構える前にリリース!!　困らせろ

攻撃テク1　引っ張り・流しで差をつけろ！

1P・2P――――――中級者向き

球を打つ瞬間に、十字ボタンの左を押すと引っ張り（右打者の場合）、右を押すと流しのバッティングとなる。これを使いこなすことができるようになると、バッティングに幅がでる。引っ張ってホームラン狙い、流してヒット狙いなど、多彩な攻撃を。

引っ張り!!

流し!!

対応策

これはシフトで対応するしかないのだ。相手の狙いを読んで適当なシフトをとれ!!

攻撃テク2 強打者はボールを見極めて打て！

1P・2P――――中級者向き

このゲームは、打率の高さはスイングの速さとなって出されている。したがって、好打者はスイングが速いぶん遅くまで球を見ていられる。よくボールを見極めてからバットを振れ!!

見極めてから

●この地点からでも高打率打者はバットが出る

●低打率打者は逆に早め早めのスイングで球に対応しろ!!

攻撃テク3 高めはのがさず打て！

1P・2P――――クロウト向き

本物の野球では、高めは長打が出やすく、逆に低めはホームランされにくい。とかく球は低めに集めろと言われるのはこのためだ。ゲームでもそれは例外ではない。高めに球が来たらすかさずたたけ!!　強打者だったらタイミングさえ合えば間違いなく球はスタンドの彼方へと飛んで行く。高めは失投であり好球なのだ。しかしボールになる球は×。

●さあ高めの甘い球だ。こんな好球をのがしたら末代までの恥だ!!　打つべしっ

●見事ホームラン!!　恥をかかずに済んだ。高めをのがすと恥かくぞ!?

攻撃テク4　リードの大きさを考えろ！

1P・2P――――クロウト向き

リードの大きさを変えられるのもこのゲームの特長。特長こそ大いに使うべきなのだ。足が速いランナーが出たら大きくリードをとって次の塁を狙え!!

○リードをしすぎてけん制球でアウトになってしまった。注意!!

○出塁したらまずBボタンでリードをとれ。慎重に

○足の速い選手ならさらにリードを広げろ!!

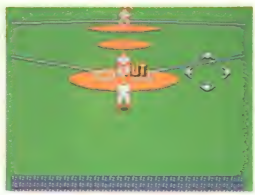
対応策

けん制球をさかんに投げて、足の速いランナーを塁に封じ込めろ。リードをとりすぎればOUTに。

守備テク1　バックネットへのフライはあきらめるな！

1P・2P――――中級者向き

バッティングが難しいだけあって、このゲームはとってもファールボールが多い。その多いファールをただ見ているという手はない。とくにバックネット方向に上がったファールボールは、追うと動きが止まるという妙な性質を持っている。落下地点までひたすら捕手を走らせれば、なぜか捕れそうにないような球も捕れてしまうんだ。



○バックネット方向に上がった球を追って、捕ってアウト!!

○バックネットのすぐ前の大ファールも追えばアウトになる

守備テク2 外野の後ろへボールをそらすな!

1P・2P——中級者向き

外野の後ろに球をそらすと、とんだはめになってしまう。球に追いつくまで大変な時間を要すだけでなく、追いついてもなかなか球が捕れない。後逸は許されない!!

○外野の後ろへ球を逸してしまった

○なかなか追いつかない!! 助けてくれ

追っても追っても球が捕れないっ!!

守備テク3 フライはⒶボタン連打で捕れ!

1P・2P——中級者向き

○落下地点にたどり着いたらすかさずⒶボタンを連打しろ!!

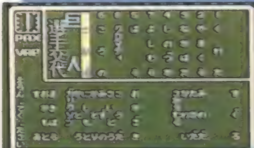
Ⓐボタン連打!!

フライを捕るのは難しい!! しかし、落下地点に着き、Ⓐボタン連打で捕るということさえ頭に入れておけば簡単だ。

○OUTの表示が出て初めて連打していた指を休めるのだ!! これをくせにしろ

これがベストオーダーだ!!

読売(よみうり)ジャイアンツ

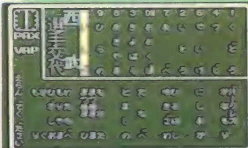


ベストオーダー

1こまだ
2すぐろ
3クロマティ
4はら
5よしむら
6しのづか
7なかはた
8やまくら
9くわた

2番には未知の能力の勝呂を入れる。なに呂がいない!?

西武(せいぶ)ライオンズ

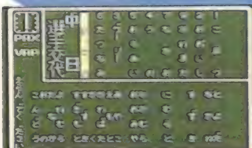


ベストオーダー

1いしげ
2ひらの
3あきやま
4きよはら
5バークレオ
6あべ
7いとう
8せいけ
9つじ

DHはもちろん助っ人バークレオ。しかし貧打の西武!?

中日(ちゅうにち)ドラゴンズ

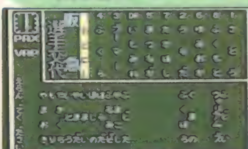


ベストオーダー

1ひこの
2たつなみ
3おちあい
4ゲーリー
5うの
6なかお
7かわまた
8なかむら
9こまつ

捕手には大石よりも中村を。落合は4番失格。三冠は×!?

阪急(はんきゅう)ブレーブス

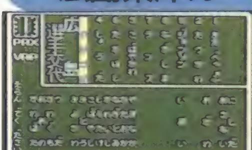


ベストオーダー

1ふくもと
2ふくら
3まつなが
4いしみね
5ブーマー
6ウィリアムズ
7ふじた
8ゆみおか
9くまの

この組み変えで打線は無敵に。石嶺はスランプ知らず!?

広島東洋(ひろしまとうよう)カープ

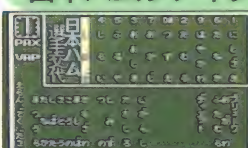


ベストオーダー

1やまさき
2しょうだ
3たかはし
4こばやかわ
5ランス
6ながしま
7ジョンソン
8たつかわ
9おおの

見えるの変なし。ランスにゴンを期待するほか策なし!?

日本(にっぽん)ハムファイターズ



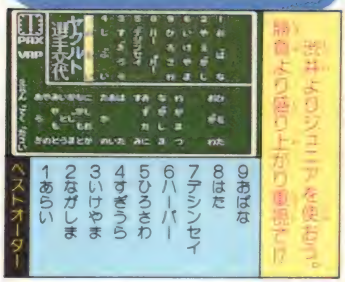
ベストオーダー

1しまだ
2しらい
3ふるや
4おおしま
5ブリューワ
6ティエット
7たむら
8つすえ
9たなか

2人の外人をスタメンで使え。しかし2人とも今は!?

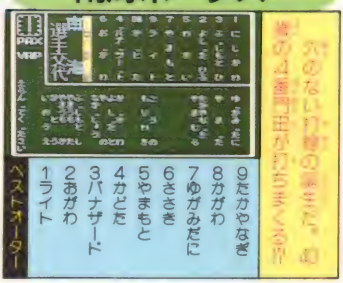
初めから設定されたままのオーダーで試合をしていては勝てる試合も負けてしまう。そこで、ファミマガが独自のベストオーダーってものを組んでみた。投手もエースを選んでおいたゾ!!

ヤクルトスワローズ



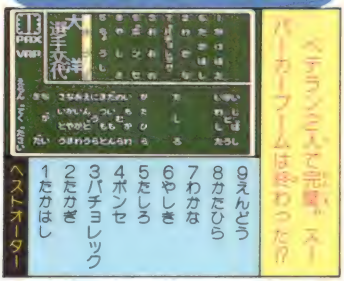
荒井よりジュニアを使おう。勝負より盛り上がり重視で!?

南海ホークス



穴のない打線の集まった。4番の4連発が打ちまくる!!

横浜大洋ホエールズ

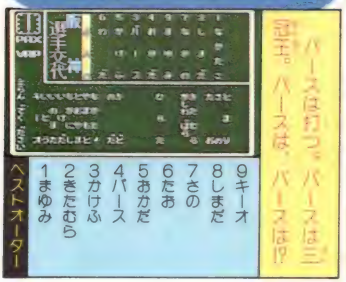


ベテランと2人で完璧。スーパーブームは終わった!?

ロッテオリオンズ

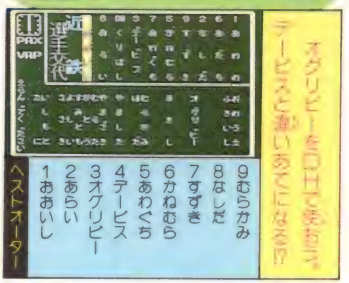
どう組んでみても勝てそうにない打線。頼りはマドロ!?

阪神タイガーズ



バースは打つ。バースは三冠王。バースは。バースは!?

近鉄バッファローズ



オグリビーを4番で使おう。テービスと違いあてになる!!

プロ野球ファミリースタジアム'87

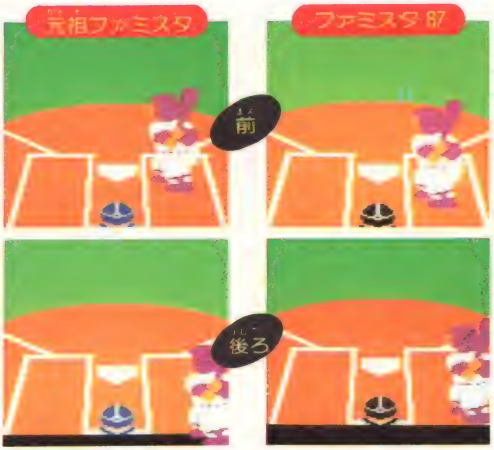
語るのもおこがましいが、何といっても野球ゲームの"主"的存在ファミスタは、語らないわけにいかない

基本テクニック

元祖ファミスタとファミスタ87の違いといえば、バッターボックスの範囲が元祖に比べて87では狭くなったことだ。

これは単に移動できる範囲が広い狭いだけの問題ではなく、元祖ファミスタで可能だった変化球の曲がりっ鼻をたたくというテクが87では不可能になったわけだったよね。

バッターボックスの範囲



○これだけ前まで出られたので打高投低に

○ここまでしか出られず変化球が打てない!!

○こんなに後ろにさがれた。広い広い

○後ろもここまで、死球をよけにくくなった

プロ野球ファミリースタジアム＆87 攻投守㊙テクニック

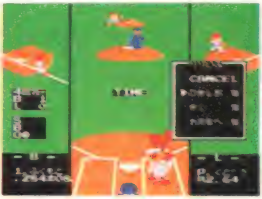
★技はすべて元祖ファミスタ、ファミスタ'87に共通だ

投手テク1 投手交代を早め早めに！

1P・2P──中級者向き

同点のまま試合が後半に入ると、延長戦になったとき投手が足りなくなることを考えがちだが、スタミナがない投手に投げ続けさせて、打たれて点を取られれば延長戦もくそもなくなってしまう。投手は早めに交代して、打線の援護を待とう。

↑疲れて来たところを連打されて満塁だ



↑迷わずに投手交代だ。ピンチを切り抜けろ!!

投手テク2 外角球で長打を防げ！

1P・2P──中級者向き

プレートを利用して外に内に投げ分けるピッチングは古い!! プレートの端に立って外一辺倒に投げればホームランが打たれにくい。これぞ今のピッチング。

対応策

右投手なら右打者はあきらめ、左打者で外から少し内に入って来るナチュラルカーブを打て。

プレート端から外角球

↑外角球は長打されにくい。少なくとも強打者に内角球は禁物だぞ！

投手テク3 敬遠せずに死球でしとめろ!

1P・2P ―― 中級者向き

強打者を敬遠するときにボールを4球も投げるのは、はっきりいってソン! そんなときは、1球でカタをつけられるデッドボールを投げるのだ。これで、ピッチャーのムダなスタミナロスもふせげる。まさに一石二鳥のテクニックなんだなコレが〜!!

ランナーを2人も置いて、ほうなあだ

敬遠より死球でボコ!! 1球で済む

1球ですませろ!!

投手テク4 体力がなければ超スローボールで!

1P・2P ―― 中級者向き

すべての投手を使い果たし、スタミナもなくなってしまった場合には、直球を投げたらダメ。十字ボタンの上を押して投げるフラフラした球は、けっこう打たれない。

かくはもうフラフラ。打者は4番だ…

プレートの端から十字ボタンの上を押したままAボタンを押す

どうだ!! この揺れる球を打ってみろ

対応策

相手の投手はもういないのだから、じっくり落ちついて強打者でジャストミートを狙おう。

攻撃テク1

出塁すれば必ず得点できる!

1P ——— 中級者向き

これを身につければコンピュータに簡単にコールド勝ちができる!! というスゴい技を伝授しよう。まず出塁する。そして盗塁。捕手が2塁に送球したら、ハーフウェイで捕球した2塁手が追って来るのを待つ。2塁手が追って来たら追いつかれず1塁まで戻ってすかさずもう一度2塁に走る。楽々1点ダゼッ!!

○まずは出塁したぞ。2塁まで行けそうでも1塁ストップ

○次の打者のときに盗塁をする。捕手は2塁に球を投げる

○2塁手が追って来たら1塁へ戻る。追いつかれたらダメ

○追いつかれず1塁に着いたら2塁に走る。すると…

○球が外野をてんてんとしている間に、ランナーは一気にホームイン!!

○追って来た野手は2塁に球を投げ、その球を捕った野手は外野へ球を投げる

見事ホームイン!!

攻撃テク2　DH制はむだなくつかえ!!

1P・2P——中級者向き

先発投手を一番下の投手にして、試合が始まったら即その投手をおろしてしまう。そして新しい投手に打順が来たら代打を出す。これだけでDH制の完成だ。得だぞ!!

○すぐに1人目の投手をスタミナの多い投手に代えてしまう

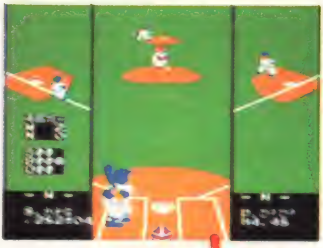
○その投手の打順が来たら、使える代打に代えろ!!

○代打を出したはずなのにまた投手が!!これは使えるぞ!!

攻撃テク3　下位打線はねばりまくれ!

1P・2P——中級者向き

ヒットが出そうにない下位打線は、ファールでねばり、ピッチャーのスタミナを減らすことに徹しよう。ボールは見逃がし、ストライクボールだけを、おもいきり早く当てるか、ふり遅れるかしてファールしよう。



○下位打線に打順がまわって来た、ねばりまくれ!!

○FOUL!! 相手投手をヘロヘロにしろ

対応策

「おまえ〜いいかげんにしろよな〜」とかいって、コントローラを投げるしかない。

攻撃テク4 アッパー・ダウン両スイングを使い分けろ!

1P・2P ―― 中級者向き

2つのスイングの有効な使いかた。一発のある強打者は、アッパースイングを使いホームラン狙いだ。足の速い打者は、ダウンスイングで安打狙いに。

対応策

どんな打者にも、ジャストミートさせないような投球術を身につけるしかない。実戦経験をつめ!

アッパースイング

○強打者「ばけと」には、アッパースイングが有効だ

Aボタンと十字ボタンの下を押す

○さすが!! 打球は一直線にスタンドへとび込んだ

ダウンスイング

○足の速い「ぴの」には、ダウンスイングだ!!

Aボタンと十字ボタンの上を押す

○サードに転がし、見事内野安打になったのだ、やったね

攻撃テク5 かとり・やまだ・ぼすこは打たせろ!

2P ―― 中級者向き

かとり、やまだ、ぼすこの右下手投げ3人だけは特別で、常識と逆の方向へ打球が飛ぶのだ。

ふつう投手には代打を出しがちだが、この3人は打たせてみても面白いぞ。

○あれれ、右へ打ったはずなのに、打球は左へ

攻撃テク6 強打者の控えは初めから使え！

1P・2P ―― 中級者向き

ここ一発の代打にしておくのはもったいない選手というのは、どのチームにもいるもの。そんな選手をここに紹介しよう。みんな、すばらしい打者なので、先発メンバーとして使うほうがいいぞ。

◎元祖ファミスタの「おう」なんて使わなきゃソンだ

M	N	T	W	R	S	F	C	D	L	G	チーム	87版こいつは初めから使え
まつちん	まつぴ	たお	たしろ	おぐり	わかまつ	にしむら	おさない	おおしま	あべ	まつもと	名前	

攻撃テク7 代打は１発目が勝負！

1P・2P ―― 中級者向き

代打テクをもう１つ紹介しちゃおう。代打の打つ１球目は、なんと通常よりも打球の飛距離が長いのだ！　だから、ボール球には手を出さずストライクバッティングに徹するように。運が良ければホームラン！　ホームラ～ン！

◎写真のように、打ちそんじたらダメだ

◎成功すれば、長打になることが多いのだ

対応策

きわどい球を投げ、ファールを打たせてしまえば、あとは普通の打者と変わらないのだ。

守備テク1 レフトへのヒットはALL OUT!

1P ——— 中級者向き

COMにレフト前のヒットを打たれたら、捕球せずに待ち、ランナーが2塁ベースを回ってから取ろう。そしてすかさず、3塁へ速い送球をすると、かならずランナーを3塁でアウトに出来るのだ!!

○捕球せずに、ランナーに注目しろ

○2塁をけったら、すかさず返球しろ

○タイミングさえつかめば、簡単に出来るよ

守備テク2 速い送球で併殺を増やせ!

1P・2P ——— 中級者向き

守備テクで一番重要なのがこの"速い送球"だろう。やりかたは、送球したい塁方向の十字ボタンとⒶボタンを同時に押すだけ。これで、ほとんど内野安打は防げるはずだ。

○捕球したら、塁方向とAボタンを同時に押せ

Ⓐボタンと各塁方向の十字ボタンを同時に押す!!

○ダブルプレーも楽に出来るようになるよ

守備テク3 走られてもすべり込ませるな!

1P・2P ―― 中級者向き

盗塁されても、ランナーをすべり込ませない方法がコレ。2塁へ送球するときに十字ボタンの下とⒶボタンを同時に押して送球すればいい。これで2塁への盗塁はほとんど阻止できるぞ。

○ランナースタート!! 2塁へ送球の準備だ

十字ボタンの下とⒶボタンを同時に押す!!

○すべり込まないから楽々アウトに

守備テク4 すべり込むまで追い続けろ!

1P・2P ―― 中級者向き

相手のランナーを塁間にはさむことに成功したら、まずランナーを追いかけ、そしてランナーが塁にすべり込んだら送球するようにしよう。これで、先の塁を盗まれずランナーを殺す確率も高くなる。

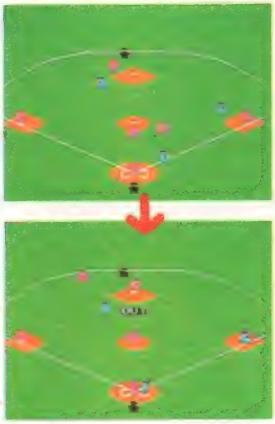
○相手ランナーがすべり込むまで追いかけ、すべり込んでから送球する

すべり込んだらⒶボタンで投げろ!!

○確実にランナーをアウトにするよう心がけよう

守備テク5 内野フライは落として併殺!!

1P・2P ―― 中級者向き



○フライが上がった!! これはチャンス

○わざと落として、見事ダブルプレー!

ランナー1、2塁のときに内野フライが上がったら、捕らずにわざと落とせ。落とした球をすかさず捕球し、3塁に投げる。続いて2塁に投げれば見事ダブルプレーができるのだ。ピンチもこれで簡単に防げるぞ。

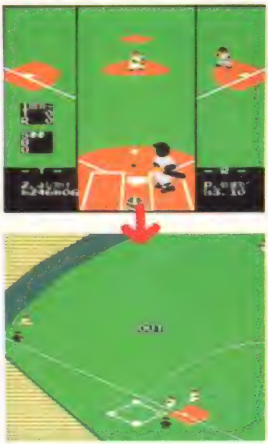
対応策

1、2塁にランナーがいて、内野フライという状況には、ハーフウェイで対応しよう。

守備テク6 メイン画面から守備は移動!

1P・2P ―― クロウト向き

メイン画面、つまり投手が投げたりバッターが打ったりするときの画面から、すでに守備が動かせることが判明した。メイン画面の状態で打者が打った瞬間に音と球のコース、球がバットに当たった位置などから想定して打球の飛んだ方向に野手を動かす。すると球を見てから追うよりも早く捕球ができるわけだ。



○画面が切り換わる瞬間の黒い画面中にも、野手の移動は出来るぞ

○すばやく移動すれば、長打も短打にすることが可能だ!

エキサイティングベースボール

驚技負技（マルキョウ わざ マルマケ わざ）

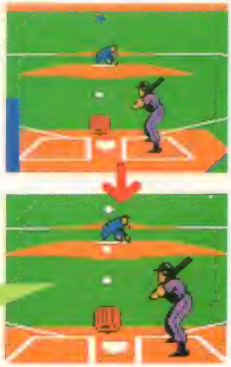
今はもはや、忘却のかなたに過ぎ去ってしまった……かもしれないが、こんな野球ゲームもあった。良きにつけ悪しきにつけ、イロイロ驚かせてくれたものだったよネ

驚技1（マルキョウ わざ）

驚異の魔球、タテ分身

ジョイスティックをつなぎ、コントローラの十字ボタンの上とジョイスティックの十字の下を押しながら投げればボールが分身する。

奇跡の瞬間、あっと驚くタテ分身



○これは、通常のボールです。球は1つです

○わーっ!! 分身しているよーん。すっごーいなー

驚技2（マルキョウ わざ）

リードがいつのまにかホームイン

テケテンテケテン テケテンテケテン

対コンピュータでランナーが出塁したら、スタートボタン、Ⓐボタン、Ⓑボタンを連打してみよう。すると、ランナーのリードがどんどん広がっていき、しまいには、次の塁まで進んじゃうのだ！

○ランナーが出たぞ。さあ、スタート・Ⓐ……Ⓑ

○あららら、どこまでリードしてるの。すっごいですねー

マルマケ 負技1

9回にデッドボールで試合終了!

対コンピュータで9回まで試合をし、9回になったときコンピュータの打者にフォアボールかデッドボールを与えてみよう。すると、なぜか試合がいきなり終わってしまうのでした…。いったい世の中、どうなってるんでしょ。

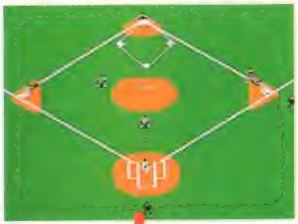
いきなり試合終了〜!?

○さあ、試合も盛りあがって9回、あっと!! 死球だあーっ

○れいおいおい、試合終了だあ!! どうすんじゃいワレ!!

マルマケ 負技2

おバカさんのCOMランナーは全部アウトだ!



○あっ!! 打たれてしまった。こういうときは、あわてずに……

○内野安打ぐらいで2塁まで走るから、アウトになるんだよ〜!

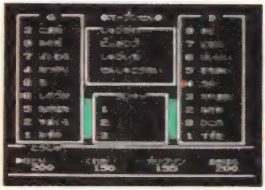
コンピュータなら打たれても安心! だってコンピュータのランナーは球を捕るまでは、どんな状態でも走り続けるので、次の塁で楽々アウトにできるもん。

走ってアウト! ばっかでぇ〜

ベストプレープロ野球
名監督への道

キミの黄金期を築き上げろ!!

初のシュミレーション野球ゲームとして世に出たこのベストプレーは、監督となってプレイし、ペナントを勝ち抜いていくゲームだ。



ファミコン初のシュミレーション野球!

1 鮮やかな交代劇で華麗な野球を!!

投手交代は監督業で最も目立つ仕事であり、かつ重要な仕事でもある。

完投はどんな投手といえど、難しいものだ。一度打たれ始めた投手をそのまま投げさせておくと、とんでもないはめになる。

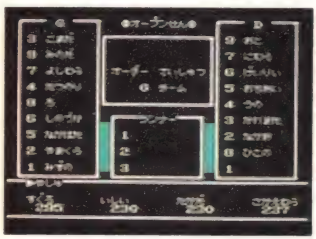
切り札の使いかたも考えろ!!

先発投手が打ち込まれた。代え時を間違えるとこうなる

さぁ最終回、切り札かくの登場だ!! 抑えればセーブだ

2 ベストオーダーで万全な野球を!!

ベストオーダーで試合に臨むことも大切だ。選手の調子を常にうかがっていないと、いつの間にかベストオーダーのはずのオーダーがそうではなくなってしまうのだ。気をつけようね。



ベストオーダーはその日その日で変わるもの。選手の調子には気をつけて

3 警戒シフトで柔軟な野球を!!

守っている野手に指示を与えて、ケースbyケースで適当なシフトをとらせよう。

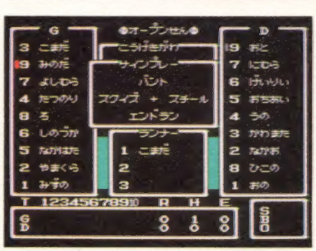
長打力のある選手が打者のときは"長打警戒"守備を。ノーアウトか1アウトで3塁にランナーがいれば"前進守備"でスクイズ警戒を、という具合に。

○前進守備で送りバントに備える。相手はバントしづらいぞ

○ピンチに強打者登場なんてときは深いシフトで長打を防げ

4 サインプレーで繊細な野球を!!

サインプレーも欠かすことのできない仕事。送りバント、スクイズ、エンドラン、スチールなどの的確な指示が好プレーや得点を生み出すのだ。これらのサインはどれも重要だぞ。慎重に。



○サインプレーで多彩な攻撃を試みろ!! 結果さえ良ければそれでいいのだ

5 敬遠策で卑怯な野球を!!

卑怯ではあるが、勝つためには手段を選ばないというぐらいのいやしさがないと、黄金期などとうてい築けないのだ。相手にランナーが出て打者は4番なんてときには敬遠も手だぞ。

○ランナーがいるときの、"うの"は、一発があるから避けて次の打者で勝負!!

ファミコン野球ゲーム ワンポイントアドバイス

ここでちょっと、この本で紹介した野球ゲーム全部をふり返ってみることにしよう。

それぞれのゲームにそれぞれの特徴があり、その特徴を生かしたプレイを心がけたいね。

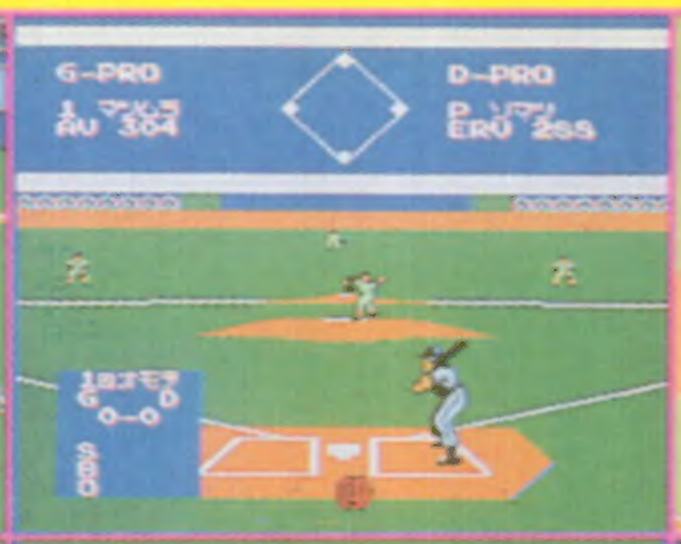
	投のポイント	攻のポイント	守のポイント
究極ハリキリスタジアム	変化球が非常によく曲がるので、いろいろな曲げかたを考えて投球を組み立ててみよう。	全体的に、当たればよく飛ぶので、三振に気を付けるようにし、とにかくバットに当てよう。	成長ポイントで肩を強化して守備を固め、遠くからでも鋭い送球ができるようにしておこう。
燃えろ!! プロ野球'88決定版	同じ変化球を続けて投げないよう気をつけ、自分なりのピッチングを組立てるようにしよう。	ストライクとボールを見極め、的確なバッティングをすること。相手の変化球に惑わされるな!	守備画面が独得なので、野手への送球は慎重に。ファインプレーも有効に活用しよう。
初代燃えプロ	ボールを多く投げないとどうしても打ち込まれてしまうので、変化球を多投せざるを得ない。	外人強打者はほとんどホームランしてしまうなど、かなり攻撃中心の出来だった。	とにかく外野が広いってことがネックとなってしまった。簡単なフライすら捕れない…。

	投のポイント	攻のポイント	守のポイント
スーパーリアルベースボール	リリースポイントが決め手となる。初心者には難だが慣れれば絶妙のコントロールがつくぞ。	引っ張る、流すはもちろん、アッパーダウン両スイングなどさすが〝超現実野球〟のSRB。	捕球も送球も連打が基本。Ⓐボタンを連打しながら捕球地点に近づくとスムーズにOUTが。
元祖ファミスタ	選手の能力は多彩。どうそれを引き出し、フルに使いこなせるかが鍵。まさに投球術が必要。	HRガンガン、2ケタ得点なんてザラの大味なバッティング。おちあい、ばあすは死球が当然。	目だけではもうファミスタの守備は「並」なのだ。音と、そして勘で「上」を目指せ!!
ファミスタ87	〝元祖〟に比べて、幾分投手有利になっている87。そのため1点の重みが増した。失投は×!!	バッターボックスの範囲が狭くなったために、変化球の曲がりっ鼻が打てなくなってツライ。	〝元祖〟に比べて投手有利な分だけラクか。もちろん基本的に〝元祖〟と変わるところはない。
エキサイティングベースボール	コンピュータには通用する球も、2Pではガンガン打たれてしまうという悲しさがある。	コンピュータ相手だとバットさえ振ればボールは飛んで行く。50点差で勝ってもうれしくない。	野球ゲームとは呼び難いような守備。とにかくかんたんにOUTが奪えてしまうんだよね。

ベストプレープロ野球

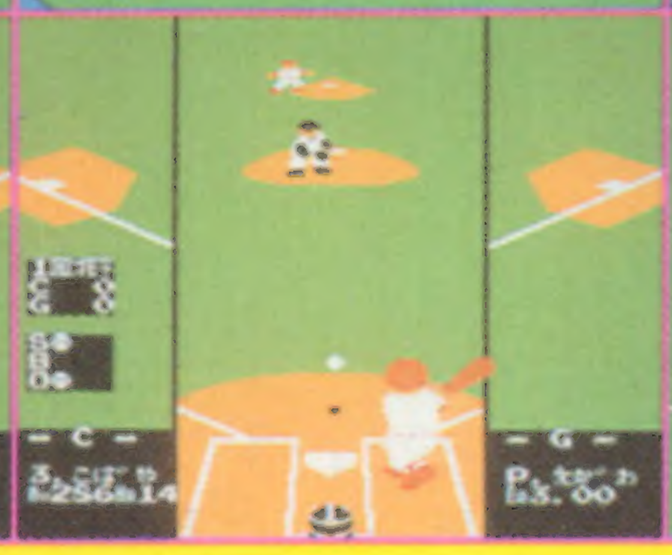
監督として選手を操ることがこのゲームを〝プレイ〟することで、他の野球ゲームを〝プレイ〟するのとは根本的に意味・目的が違う。適切な指示を与えよう。

昭和63年9月2日発行（毎月2回第1・第3金曜日発行）第4巻第16号（通巻63号）



マルヒ 秘 ファミコン野球テクニックブック

ファミリーコンピュータMagazine №16特別付録1



©TAITO CORP.・JALECO・VAP・㈱ナムコ・ASCII・KONAMI